

Lein, Kristin

Risiken und Gefahren des Internets- Nutzerverhalten von Kindern
und unterschätzte Suchtgefahr

BACHELORARBEIT

HOCHSCHULE MITTWEIDA

UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Fakultät Soziale Arbeit

Roßwein, 2010

Lein, Kristin

Risiken und Gefahren des Internets- Nutzerverhalten von Kindern
und unterschätzte Suchtgefahr

eingereicht als
BACHELORARBEIT
an der
HOCHSCHULE MITTWEIDA

UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Fakultät Soziale Arbeit

Roßwein, 2010

Erstprüfer: Prof. Dr. Matthias Pfüller
Zweitprüfer: Prof. Dr. Gudrun Ehlert

BIBLIOGRAPHISCHE BESCHREIBUNG:

Lein, Kristin:

Risiken und Gefahren des Internets- Nutzerverhalten von Kindern und unterschätzte Suchtgefahr, 34 S.

Roßwein, Hochschule Mittweida/ Roßwein (FH), Fakultät Soziale Arbeit,
Bachelorarbeit, 2010

Unveröffentlichte Ausgabe

REFERAT:

Die Bachelorarbeit befasst sich im ersten Teil mit den Risiken und Gefahren des Internets als Konsequenz der Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen. Hierfür wurde die KIM-Studie 2008 des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest als Grundlage zur Datenerhebung der Internetnutzung einbezogen. Der zweite Teil der Arbeit setzt sich mit dem Themen Internetsucht als mögliche Folge eines exzessiven Internetkonsums und dem Suchtpotential von Online-Rollenspielen auseinander. Im Anschluss hieran werden für die Problematik des Gesamtthemas Hilfestellungen und Interventionsmöglichkeiten aufgeführt.

Der Schwerpunkt der Arbeit liegt dabei auf einer intensiven Literaturrecherche, um die vorhandene Problemstellung zu ermitteln und Lösungsmöglichkeiten zu finden.

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|---|---------------|
| 1. EINLEITUNG | 6 |
| 2. DIE GEFAHREN DES INTERNETS- KINDER IM WELTWEITEN NETZ | 8 |
| 2.1 Social- Networks, Chats, Quatschräume und virtuelle Treffpunkte- Gefahr durch (sexuelle) Belästigung | 9 |
| 2.2 Pornografie im Netz – wie leicht Kinder beim Surfen auf illegale und jugendgefährdende Inhalte stoßen können | 12 |
| 2.3 Das Internet als Plattform für Rechtsextreme | 14 |
| 3. DAS NUTZERVERHALTEN VON KINDERN – WIE GEHEN KINDER MIT DEM INTERNET UM: | 17 |
| <i>Auszug aus der KIM-Studie 2008 des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest : Kinder und Medien, Computer und Internet</i> | |
| 3.1 Ergebnisse der Studie zum Thema Internetnutzung | 18 |
| 3.2 Persönliche Daten im Internet | 20 |
| 3.3 Probleme bei der Internetnutzung | 20 |

| | |
|--|---------------|
| 4. DIE UNTERSCHÄTZTE SUCHTGEFAHR DES INTERNETS | 22 |
| 4.1 Faktoren und Motive einer Sucht | 22 |
| 4.2 Erscheinungsbild und Anzeichen der Internetsucht | 24 |
| 4.3 Warum das Internet süchtig macht | 25 |
| 4.4 Bereiche, die von Internetsucht besonders betroffen sind | 27 |
| 4.5 Online Rollenspiele und ihr Suchtpotential- Das Beispiel „World of Warcraft“ | 28 |
| 5. DIE GESTALTUNG DES MEDIENALLTAGS IN DER FAMILIE- HANDLUNGSMÖGLICHKEITEN FÜR ELTEN BETROFFENER KINDER | 31 |
| 5.1 Hinweise für den Umgang von Kindern mit dem Internet | 32 |
| 5.2 Interventions- und Präventionsmöglichkeiten für Eltern betroffener Kinder | 33 |
| 5.3 Sicherheit beim Umgang mit Daten | 36 |
| 6. SCHLUSSBETRACHTUNGEN | 37 |
| ANHANG | 40 |
| LITERATURVERZEICHNIS | 43 |

1. EINLEITUNG

Computer und Internet gewinnen in unserer heutigen Gesellschaft rapide an Einfluss und Bedeutung und werden für den „modernen“ Menschen immer mehr zu einem unverzichtbaren Alltagsbegleiter. Doch mit zunehmender Popularität werden diese Medien von Medienwissenschaftlern, Pädagogen, Sozialwissenschaftlern und Eltern immer häufiger als ein zweischneidiges Schwert gesehen. Anfangs noch als Informations-, Bildungs- und Kommunikationsmedium gelobt und genutzt, beklagen sie nun die immer deutlich werdenden negativen Begleiterscheinungen. So werden die Internetnutzer, zu denen wir mittlerweile auch schon Kinder zählen, einer permanenten Reizüberflutung ausgesetzt und verlieren bisweilen die Übersicht. Zudem wird das Internet oft ungeniert als Mittel für Aufruhr, Werbung und politische Hetze eingesetzt und bietet Raum für Menschen mit teilweise abstrakten oder perversen Vorlieben, die in der Gesellschaft nicht oder kaum akzeptiert werden würden. Im Zusammenhang mit dem Internet taucht des Öfteren auch immer wieder der Vorwurf eines abhängigkeitsgestaltenden Mediums auf, das süchtig macht und unzählige unbeachtete Gefahren birgt. Besonders anfällig hierfür sind die Kinder und Jugendlichen unserer Gesellschaft, die mehrere Stunden täglich vorm Computer mit Surfen, Chatten und Spielen zubringen und oftmals die „lauernden“ Gefahren nicht erkennen. Gerade Kinder beginnen sich immer früher, immer häufiger mit dem Internet auseinanderzusetzen und entwickeln Medienkompetenzen, die jene ihrer Eltern meist schon im Grundschulalter um ein Weites übersteigen. Um im Medienwald unserer Gesellschaft durchblicken und bestehen zu können, müssen Kinder heutzutage zwangsläufig auch mit den neuesten Medien vertraut gemacht werden. So entwickelt sich natürlich auch das Internet für die Kinder schleichend zu einem unverzichtbaren Medium. Doch genauso wie sie das richtige Verhalten im Straßenverkehr lernen müssen, benötigen sie auch Hilfe, Wegweisung und klare Regelungen für den Umgang mit den Medien Computer und Internet.

Für meine Arbeit habe ich aus einem breiten Spektrum möglicher Gefahren des Internets und dessen Nutzung einige häufig vorzufindende Risiken ausgewählt, auf die ich näher eingehen werde. Der Schwerpunkt der Arbeit soll darin liegen, im ersten Teil

die durch die Internetnutzung gerade für Kinder existierenden Gefährdungen aufzuzeigen. Diesbezüglich werde ich anhand der Ergebnisse der KIM-Studie 2008 (Kinder und Medien, Computer und Internet des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest) darstellen welchen Umgang Kinder mit dem Internet pflegen und inwieweit sie sich leichtfertig solcher Gefahren aussetzen. Hier sollen vor allem die Gründe der Internetnutzung, die Zeit, die Kinder im Internet verbringen und die Inhalte, mit denen sich die Kinder befassen, einbezogen werden. Im zweiten Teil meiner Arbeit möchte ich auf das unterschätzte Suchtpotential des Mediums Internet eingehen und aufzeigen, wie sich eine solche Internetsucht auswirken kann und welche Bereiche des Internets hier eine gesonderte Rolle spielen. In diesem Teil der Arbeit wird die Internetsucht als mögliche Konsequenz eines exzessiven Internetkonsums beleuchtet. Ein Zusammenhang zwischen der Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen und der Entwicklung einer Onlinesucht soll hier nicht festgestellt oder erarbeitet werden. Es ist nicht auszuschließen, dass ein solches abhängigkeitsgestaltendes Verhalten im Kindesalter möglich ist, jedoch fehlen hierfür konkrete Beweise. Daher wird dieser Abschnitt nicht altersspezifisch beschrieben. An dieser Stelle werde ich auf das derzeit wohl populärste Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ und dessen Abhängigkeitspotential eingehen. Abschließend möchte ich in meiner Ausarbeitung Modelle und Konzepte zur Medienerziehung aufzeigen und somit auf die Entwicklung von Medienkompetenzen und einigen Hinweisen zum Umgang mit dem Internet eingehen. Im Anschluss hieran möchte ich einbeziehen, wie durch die Soziale Arbeit den Gefährdungen durch Internetkonsum bereits im Kindesalter entgegengewirkt werden kann und Kinder, Eltern und Pädagogen bewusster und kompetenter mit dem Internet und seinen Risiken umgehen können.

Aufgrund der Komplexität des Themas habe ich mich entschlossen, den Schwerpunkt meiner Ausarbeitungen auf intensive Literaturrecherchen unter Einbeziehung der Datenauswertung der KIM-Studie 2008 zum Thema Internet zu stützen, um die vorhandene Problemstellung zu ermitteln und Lösungsmöglichkeiten zu erarbeiten.

2. DIE GEFAHREN DES INTERNETS- KINDER IM WELTWEITEN NETZ

In unserer heutigen Gesellschaft begeistern sich Kinder schon im frühen Alter für die Kommunikations- und Unterhaltungsmöglichkeiten im Internet und nutzen diese euphorisch, während ihre Eltern kaum wissen, was sie dort eigentlich treiben. Man kann wohl sagen, dass sich zwischen den Eltern und ihren Kindern in den letzten Jahren eine „digitale Schlucht“ aufgetan hat. Bereits im Grundschulalter sind die Kinder für die Erledigungen ihrer Hausaufgaben des Öfteren schon auf das Internet angewiesen, weil sie von ihren Lehrern beauftragt werden, nach Informationen für den Unterricht zu suchen. Doch erhalten die Kinder von ihren Lehrern meist keine Aufklärung über Internetrecherchen und Gefahren des Internets. Die Lehrer verlassen sich darauf, dass die Eltern eine solche Aufklärung zu Hause durchführen, was meistens jedoch nicht der Fall ist. So geschieht es, dass sich bereits Zweitklässler unbedarft und ohne Aufklärung im ungeschützten Netz tummeln.¹

Im Internet findet man Menschen mit den unterschiedlichsten Interessen, so nutzen auch Kriminelle das World Wide Web für ihre Zwecke. Da eine Kontrolle sehr schwer bis schier unmöglich ist, ergeben sich gerade für Kinder und Jugendliche Gefährdungen in den unterschiedlichsten Bereichen. Pornografie, Gewalt, Rechtsextremismus, Magersuchtforen und Foren mit Anleitung zum Selbstmord sind nur ein Bruchteil der skurrilen und jugendgefährdenden Angebote des Internets, auf die Kinder beim Surfen und Recherchieren für ihre Hausaufgaben völlig unbeabsichtigt stoßen können. Daher ist es wichtig, dass junge Internetnutzer wissen, dass die Glaubwürdigkeit von Informationen aus dem Internet kritisch betrachtet werden muss.

¹¹ Nieswiodek-Martin, 2008, S.11

2.1 Social- Networks, Chats, Quatschräume und virtuelle Treffpunkte - Gefahr durch (sexuelle) Belästigung

Was früher Schüleralben und Freundebücher waren, sind heute Internet-Netzwerke, oder auch Social- Communitys genannt, wie „SchülerVZ“, „StudiVZ“, „Facebook“, „MySpace“ und diverse andere. Obwohl einige dieser Portale, wie beispielsweise das „SchülerVZ“, erst seit geraumer Zeit existieren, verdeutlichen die Nutzerzahlen eine rasante Erfolgsgeschichte. Besonders von Schülern gern genutzt, um Freunde zu treffen, begeben sich viele Nutzer in eine unbedachte Gefahrenzone. So ist klar, dass bei diesen Communitys keine Rede von einem geschützten Bereich für junge Nutzer sein kann, da auch Pädophile und Kriminelle um die Beliebtheit dieser Netzwerke wissen und sich unter falscher Identität anmelden. Wenn die Kinder und Jugendlichen oft auch nur nach Freunden suchen oder neue Kontakte knüpfen wollen, so geben sie bei ihrer Suche nach Zugehörigkeit und Anerkennung oft zu viel intime Details von sich preis, dessen Konsequenzen sie sich nicht bewusst scheinen. Die Heranwachsenden werden von der scheinbaren Intimität der Communitys verleitet, vertrauliche Informationen und private Bilder von sich online zu stellen.² Diese Preisgabe persönlicher Daten findet jedoch nicht nur in den Online-Communitys statt. Auch in Chaträumen und Internetforen geschieht derartiges. Die Kinder und Jugendlichen präsentieren sich heute anders, sodass das private öffentlich geworden ist. So glauben viele, sie müssen im Internet zu finden sein, um Anerkennung zu erlangen. Dies wissen jedoch auch andere. So ist es beispielsweise kein Geheimnis mehr, dass sich Personalchefs bei Online-Communitys wie „StudiVZ“ oder „Facebook“ Informationen über ihre Bewerber einholen. Dieser leichtsinnige Umgang mit intimen Daten kann jedoch auch tiefgreifende Auswirkungen haben, da wir uns auf direktem Weg in eine gläserne Gesellschaft begeben, wenn alles indiskret und verfügbar wird. In einer solchen Gesellschaft geht jedoch der gegenseitige Respekt verloren. Erste Beispiele existieren jetzt bereits: Mobbing, Verleumdung, und Beleidigungen im Netz nehmen rasant zu, da in der Anonymität des Netzes Barrieren und Schranken ganz nach dem Motto „Wer unsichtbar ist, ist auch

² Vgl. Nieswiodek-Martin, 2008, S. 19-25

unangreifbar“ fallen. So existieren bei dieser Thematik zwei Gefährdungsbereiche, einerseits das Kontaktrisiko - durch Inhalte, mit denen man im direkten Kontakt mit anderen Mitgliedern konfrontiert wird- beispielsweise Kontakte zu Pädophilen und Kriminellen und andererseits die Konfrontation mit jugendgefährdenden rechtsextremen, rassistischen oder pornografischen Inhalten. Zu diesem Thema möchte ich zwei Beispiele anbringen, die eine von Online- Communitys und Chatrooms ausgehende Gefahr beschreiben.

„Die 15-jährige Nadine hatte ihren Mörder im Chat kennengelernt. Nachdem sie gechattet hatten, wusste der Täter, dass sie allein zu Hause war. Der 20-jährige tötete die Schülerin auf brutale Weise. Er kannte das Mädchen aus der Schule, hatte ihr aber seine wahre Identität im Chat niemals verraten. Die Polizei fand bei den Ermittlungen heraus, dass Nadine auf einer persönlichen Internetseite ihre Adresse und ihr Alter angegeben hatte.“³ Leider sind solche Beispiele keine Einzelfälle. Es kommt immer wieder durch Kontakte und „Freundschaften“ die in Chaträumen geknüpft werden zu Belästigungen, Aufforderungen zu Cybersex, Vergewaltigungen oder, wie am Beispiel gezeigt, gar Schlimmeren. Dies wird möglich durch die absolute Anonymität in Chaträumen. Es werden weder Alter noch Geschlecht eines Nutzers überprüft, sodass sich jeder beliebig in einem Chatroom anmelden und falsche Daten von sich übermitteln kann. Hierzu ein weiteres Beispiel.

„ In Amberg hatte sich ein 44-jähriger Mann im Chat als 13-jähriges Mädchen ausgegeben, Kontakte zu 13-bis 14-jährigen geknüpft und sie sexuell bedrängt. Er forderte die Mädchen zum Telefonsex auf und setzte sie damit unter Druck, unangenehme Dinge über sie im Internet bekannt zu machen oder die Eltern über ihre Aktivitäten aufzuklären. Zum Glück vertrauten sich die Mädchen ihren Eltern an. Nachdem diese eine Strafanzeige gestellt hatten, besuchte die Kriminalpolizei den Mann zu Hause, beschlagnahmte seinen Rechner und leitete ein Verfahren ein.“⁴

Es existieren auch viele unterschiedliche Chatangebote, an denen sich Kinder und Jugendliche bedienen können. Bei den meisten genügt es zur Registrierung den eigenen Namen, einen Nicknamen und die E-Mail-Adresse anzugeben, ohne dass Angaben wie

³ Nieswiodek-Martin, 2008, S. 56

⁴ Ebd.

Name oder Geburtsdatum überprüft werden. So bekommen natürlich auch Pädophile die Möglichkeit geboten, ihre Fantasien mit anderen in der Anonymität des Internets zu verbreiten und auszuleben. Unter dieser Vielzahl von Chatangeboten gibt es zwei Arten von Chaträumen, die moderierten und die nicht moderierten. Bei den moderierten Chats besteht eine „Überwachung“ des Chatrooms durch Moderatoren oder Administratoren. Sie nehmen Beschwerden entgegen, löschen jugendgefährdende Einträge und sperren Nutzer, die sich nicht an die Regeln halten. Ein nicht moderierter Chat hingegen, die häufigste Variante, ist völlig unbeaufsichtigt und bietet zahlreiche Gefahren für Kinder, da das Fehlen wirksamer Kontroll- und Sanktionsmechanismen diese Chatrooms besonders geeignet für aggressives Verhalten und sexuelle Übergriffe macht. Die Anwesenheit von Aufsichtspersonen, die alle Aktivitäten in Chaträumen beobachten und sanktionieren, bietet zwar keinen völlig geschützten Raum, kann jedoch die Häufigkeit von aggressiven und sexuell geprägten Kontakten vermindern. Aufgrund mangelnder Kontrollmöglichkeiten und fehlenden Wegen und Mitteln gelingt es daher schlecht, die Täter zu identifizieren. Diese können sich jederzeit, nach einem Verweis aus dem Chat unter einem neuen Nicknamen wieder anmelden. Einen weiteren Gefahrenort im Chat bieten die sogenannten „privaten Unterhaltungen“, die unter Ausschluss der Öffentlichkeit und auch der Moderatoren und Administratoren in einem „Flüsterraum“ stattfinden.⁵ Solche „Flüsterräume“ sind in den meisten Chats zu finden und werden vor allem zur Anbahnung und Organisation von Treffen im „realen Leben“ genutzt. Dies können oft harmlose Treffen unter Jugendlichen oder Freunden sein, jedoch geben sich hier oft Erwachsene als Jugendliche aus, um Kontakt zu Mädchen zu bekommen. So erschleichen sich Pädophile das Vertrauen der Chatpartner in interaktiven Sitzungen, durch verständnisvolle Reaktionen, Bestätigungen oder auch Geschenke. Je nachdem, welches Ziel der Täter verfolgt, arbeitet er entweder auf ein persönliches Treffen oder Cybersex, also sexuelle Handlungen vor der Kamera hin. Es können auch Belästigungen durch Gesprächsthemen der Chatpartner, beispielsweise nach dem Aussehen, dem Entwicklungsstand, sexuellen Erfahrungen oder der Preisgabe von intimen Details erfolgen. Hierbei bringen die Entwicklungen technischer Möglichkeiten, wie beispielsweise Webcams, wiederum neue Gefahrenpotentiale mit

⁵ Vgl. Katzer, 2007, S. 16-17

sich. Derartige sexuelle Belästigungen gehen meist von Erwachsenen aus, die sich unter falschen Angaben in den Chat geschlichen haben.

Für die Kinder und Jugendlichen sind das sehr unangenehme und erschreckende Erfahrungen, die sie verunsichern und ängstigen. Hierbei sind Jungen, wenn auch in geringerer Anzahl, genauso betroffen wie Mädchen und geraten beim Suchen nach Informationen oder Kontakten im Chat an Pädokriminelle, die sich ihre Freundschaft erschleichen und ihr Interesse ausnutzen und missbrauchen.⁶ Erschreckend hierbei sind die Folgen, die sich sowohl für Jungen und Mädchen ergeben, da sich nur wenige Kinder ihren Eltern anvertrauen oder mit Gleichaltrigen darüber sprechen. Aus Angst und Scham verbergen diese Kinder ihre Erlebnisse und haben das Gefühl, sich niemanden anvertrauen zu können und beginnen so zu tun, als ob alles in Ordnung wäre.⁷

2.2 Pornografie im Netz - wie leicht Kinder beim Surfen auf illegale und jugendgefährdende Inhalte stoßen können

Pornografie an und für sich ist nichts Neues in unserer Gesellschaft. Neu ist jedoch, dass sie durch das Internet kostenlos und anonym für jeden, auch für Kinder und Jugendliche zur Verfügung steht. Heutzutage findet sich das, was es früher im sogenannten „Rotlichtmilieu“ oder in speziellen Läden in den über-18-Jahre-Bereichen zu kaufen gab, massenhaft im Netz.

Somit ist das Internet zum Hauptverbreitungsort für pornografische Videos, Bilder und Texte expandiert, wodurch auch Kinder oft unbeabsichtigt Zugriff auf deren Inhalte erhalten. Sie finden Sexangebote, wenn sie harmlose Begriffe in die Suchmaschine eingeben oder auf Werbebanner klicken, die sich uns ständig anpreisen. Manchmal genügt schon ein einfacher Tippfehler in einer Internetadresse, um auf Seiten mit pornografischen Inhalten zu gelangen. Da die Pornoseiten gezielt den Namen harmloser

⁶ Ebd.

⁷ Vgl. Katzer, 2007, S.23

Webseiten ähneln, finden die Kinder neben den Seiten, die der Aufklärung und Information dienen, eine Vielzahl von Angeboten spezieller Porno-Tauschbörsen mit hunderten von pornografischen Filmen.⁸ So können sie, statt wie gewollt beispielsweise auf „YouTube“ zu surfen durch Unachtsamkeit auf „YouPorn“ oder „RedTube“ landen, wo sie mit diversen pornografischen Inhalten konfrontiert werden. Die meisten dieser Seiten für jeden frei zugänglich, beziehungsweise liest man auf der Startseite nur einen Hinweis, dass es sich um ein Angebot ausschließlich für Erwachsene ab 18 Jahren handelt. Danach wird den Nutzern ein kostenloser Zugang zu den pornografischen Videos, die auch heruntergeladen werden können, gewährt.

Laut deutschem Jugendschutzgesetz müssten pornografische Inhalte mittels Altersverifikationssysteme (AVS) vor dem Zugriff von Kindern und Jugendlichen geschützt werden, dies gelingt jedoch nur unzureichend. Dass Pornos keine Vorbilder dafür sind, etwas über Beziehung, Liebe, Treue oder partnerschaftliches Verhalten zu lernen, muss an dieser Stelle nicht verdeutlicht werden. Und doch ist „Pornografie(...) das irreführende Hauptwerkzeug der Aufklärung Jugendlicher und Kinder geworden“.⁹ Ein Problem hierbei ist, dass Pornografie ein falsches Bild von Sexualität vermittelt. „Sexualität muss immer sofort stattfinden, findet zwischen sich fremden Menschen statt, wechselt ständig die Beteiligten, sie klappt immer, ist immer schön, und jeder daran Beteiligte ist makellos oder sollte jedenfalls versuchen, mit Hilfe von allerlei Hilfsmitteln dieses Ziel zu erreichen.“¹⁰ Pornohersteller wissen genau, dass der Reiz des Neuen, Exotischen, Befremdlichen, Verbotenen für viele Jugendliche so stark ist, dass die Vernunft ausgeschaltet wird. So fokussiert Pornografie sehr eng auf Erregung und den körperlichen Geschlechtsakt. Werte wie Beziehung, Sinnlichkeit oder Ganzheitlichkeit werden zurückgedrängt und interessieren nicht. Sexualität wird somit zu einer Ware mit einer gewissen Beliebigkeit. So sehen Sexualtherapeuten eine Gefahr für Jugendliche, wenn in der sensiblen Entwicklungszeit, in der Identität und Körperlichkeit reifen sollen, durch Pornografie der „virtuellen Erregungsmacht“ Raum gegeben wird. Da pornografische Bilder die inneren (Vor-)Bilder prägen und Fantasieräume besetzen, findet hier Aufklärung, Erfahrungssammlung und Prägung

⁸ Vgl. Nieswiodek-Martin, 2008 S. 66

⁹ Schirmacher, 2008, S. 25

¹⁰ Schirmacher, 2008, S. 44

anstelle von Entwicklung als eigener kreativer Akt, statt. Die Jugendlichen sind nicht mehr Herr im Haus ihrer Fantasien und Tagträume, sondern überlassen sich der pornografischen Inszenierung.

2.3 Das Internet als Plattform für Rechtsextreme

Das Internet wird immer mehr als Plattform für rechtsextreme Propaganda genutzt. Das liegt insbesondere daran, dass man mit Hilfe des Internets möglichst schnell und kostengünstig eine breite Masse von Nutzern erreichen kann. Das "Angebot" ist unüberschaubar und keiner kennt alle illegalen Seiten und könnte sie löschen. Genauso ist es sehr schwierig die Autoren solcher Seiten ausfindig zu machen. Solange radikale Gewalt ein Thema bleibt, wird sie sich auch im Internet behaupten können.¹¹ Des Weiteren können Nachrichten fernab von Kontrolle und Zensur verschickt werden und das an viele Adressaten gleichzeitig. Auch die Mobilisierung für Veranstaltungen wird somit erleichtert. Besonders die Jugend ist ins Visier rechtsextremer Kreise geraten. Die Rechtsextremisten gehen mit attraktiven technischen Angeboten auf die Bedürfnisse der Jugendlichen ein.¹² Das Jugendschutz.net äußert sich folgendermaßen dazu: „Potenziell Jugendgefährdend wirkt rassistische Propaganda vor allem dann, wenn sie Jugendliche mit kurzen Texten, ‘frecher‘, ‘oppositioneller‘ Sprache und durch moderne Gestaltung direkt anspricht...“¹³

Rechtsextreme nutzen seit Jahren das Internet, um gerade Jugendliche zu erreichen und für die eigenen Ziele und Ideologien zu überzeugen. Durch Internetplattformen, Foren und Videoportale verbreiten sie ihre Ideologien, Musik und anderes Material aus der Szene. Auf ihren Seiten rufen sie zu Protest und Widerstand gegen aktuelle, meist

¹¹ vgl. Nilius, Staußberg, Wagner, 2000/2001

¹² vgl. Fromm, Kernbach 2001, S.15 ff.

¹³ <http://www.jugendschutz.net/rechtsextremismus>

soziale Themen wie die Hartz-IV-Reform, Arbeitslosigkeit, mangelnde Zukunftsperspektiven oder die Agenda 2010 auf und bieten den Betroffenen scheinbar einfache Lösungen an. Dabei werden die Angebote im Internet immer professioneller. Die Rechtsextremen springen auf diese aktuellen Themen auf, um die jungen Leute anzusprechen. Viele Jugendliche geraten, ähnlich wie bei den pornografischen Inhalten, unbeabsichtigt über gewisse Schlagworte in Suchmaschinen auf diese rechtsextremen Seiten. Gerade bei Recherchen zu Hausaufgaben für geschichtliche oder politische Themen finden sich die Schüler unversehens auf diesen Seiten wieder. Dabei müssen diese auf den ersten Blick nicht als solche zu erkennen sein. Die Inhalte der Seiten werden von den rechtsextremen Gruppen mit moderner Musik, Videos und Events verpackt. Und gerade diese Erlebnisangebote sprechen viele Jugendliche an, da sie Wochenendprogramme und Aktionen für junge Leute anbieten.¹⁴

Rechtsextreme betreiben ihre Propaganda bewusst an Orten, an denen sich viele Jugendliche aufhalten. So finden sich diese Inhalte in Chat-Rooms, Communities, Diskussionsforen oder Videoplattformen wie „YouTube“, da man hier mehr Nutzer erreicht als über die eigene Internetseite. Findet sich ein derartiges Video, ist der Weg zur rechtsextremen Szene über angegebene Links nicht mehr weit. Über Musikvideos versuchen beispielsweise die Mitglieder der Autonomen Nationalisten ihre Botschaft zu verbreiten. Oftmals werden hier auch Cover-Versionen bekannter Lieder mit geänderten Texten erstellt und auf diese Art emotionsgeladene neonazistische Propaganda verbreitet. Diese Vorgehensweise verdeutlicht der Refrain eines Musiktitels in einem „YouTube“-Video: *„Meine Welt wirst Du nie verstehen, meine Wege niemals gehen. Ich sehe Dinge, die würdest du doch niemals glauben. Meine Welt ist anders, ich glaube noch an Deutschland. Bevor hier alles vor die Hunde geht, solange bist Du mein Feind. So will ich hier nicht leben, weil Du auf der falschen Seite stehst.“*¹⁵ „Während das Video mit dem Lied eines unbekannten Sängers läuft, wird mehrfach eine Internetadresse und die Aufforderung zum Mitmachen eingeblendet: *„Mach mit. Unterstütze die autonomen Strukturen“*.“ Über einen Link gelangt man dann auf die Seiten der autonomen Bewegung, wo zahlreiche Informationen, Angebote, Musik und

¹⁴ Vgl. Nieswiodek-Martin, 2008, S. 81ff

¹⁵ Quelle: youtube.de, vgl. Nieswiodek-Martin, 2008, S. 82

Events zur Verfügung stehen. Auf ihren Internetseiten signalisieren die Rechtsextremen, dass sie nicht „nur reden“, sondern auch „etwas tun“. Daher veröffentlichen sie Termine der bundesweit geplanten Aktionen. So werden diese „Aktiven“ unter dem Deckmantel eines Jugendevents zu Demonstrationen und Kundgebungen gebracht.

Mit dieser Art und Weise der Angebote treffen sie jedoch genau den „Nerv“ vieler Jugendlicher, da die Musik und die Videos, aber auch die Angebote und das gesamte Auftreten der Rechtsextremen dem jugendlichen Stil entspricht. Und die rechtsextremen Gruppen arbeiten immer an einer Professionalisierung dieser Angebote, denn haben sie die Jugendlichen erst einmal dafür gewonnen, dass sie an solchen Angeboten oder Ausflügen teilnehmen, folgt die allmähliche ideologische Beeinflussung. „Dann stellt sich beispielsweise heraus, dass soziale Gerechtigkeit nur für „deutschstämmige Bürger“ gefordert wird“.¹⁶

Solche Meinungsäußerungen sind jedoch leider nicht verboten, da nach Artikel 5 des deutschen Grundgesetzes ein Recht auf freie Meinungsäußerung besteht. Verboten wird lediglich nach deutschem Strafgesetz die Verwendung und Abbildung von Kennzeichen und Symbolen, die für Parteien und Organisationen stehen, die in Deutschland verboten sind. Dazu gehören neben dem Hakenkreuz Parolen wie „Heil Hitler“ oder „Sieg Heil“. Die rechtsextreme Szene verwendet daher Ersatzsymbole anstatt der Originale. So steht beispielsweise die 88 für den Hitlergruß, oder die 18 für die Initialen Adolf Hitlers, wenn man die Buchstaben des Alphabets mit Zahlen gleichsetzt. Da auch die nationalsozialistische Herrschaft als Vorbild darzustellen, oder die Völkermordhandlungen unter NS-Zeiten zu verharmlosen, verboten sind, arbeiten viele Neonazis über ausländische Server, da dies in den USA beispielsweise unter das Recht der freien Meinungsäußerung fällt. Die Inhalte rechtsextremer Seiten sind oft so gestaltet, dass sie unterhalb der strafbarkeitsgrenze liegen. Typische Merkmale bilden Schlagworte oder Symbole, aber auch Themen in Diskussionen auf den jeweiligen Seiten. Die Rechtsextremen vermeiden Anglizismen, so steht statt „Link“ dann „Verweis“ und ein „Chat“ ist ein „Sprechraum“. Oft werden dort unter Ausschluss der Öffentlichkeit nationalsozialistische Themen diskutiert. Man muss sich die Diskussionen in den Chats genau ansehen, um sich ein Urteil über die Seite bilden zu

¹⁶ Vgl. Nieswiodek-Martin, 2008, S. 83

können. „Wird beispielsweise die Rückkehr zum Deutschen Reich gefordert oder die Schuld Deutschlands am Zweiten Weltkrieg in Frage gestellt, ist Vorsicht geboten.“¹⁷

Leider lassen sich diese Inhalte nicht immer ohne Weiteres aus dem Internet entfernen, sodass Kinder und Jugendliche ständig auf solche Seiten geraten können und aus Neugier mit rechtsextremen Inhalten konfrontiert werden, ohne dies zu wissen beziehungsweise zu wollen, oder sich der Konsequenzen bewusst zu sein.

3. DAS NUTZERVERHALTEN VON KINDERN – WIE GEHEN KINDER MIT DEM INTERNET UM

In diesem Abschnitt werde ich mich auf die KIM-Studie 2008, Kinder und Medien, Computer und Internet des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest zum Thema Internetnutzung beziehen, um mittels der erhobenen Daten Aufschluss darüber geben zu können, wie Kinder das Internet nutzen. Die KIM-Studie erfasst den gesamten Medienumgang von Kindern, von Fernsehen über Radio, MP3, Lesen, Computer, bis hin zur Nutzung von Internet und Handy. Eine Besonderheit der KIM-Studie liegt darin, dass auch die Eltern mit einem schriftlichen Fragebogen einbezogen werden. Somit können ergänzend zu den Angaben der Kinder Informationen zur Mediennutzung in den Familien erfasst werden. In einer Zeitspanne von 1999 bis 2008 wurde diese Studie mit 1206 Zielpersonen durchgeführt und die erhobenen Ergebnisse regelmäßig mit denen der Vorjahre verglichen.¹⁸

¹⁷ Vgl. Nieswiodek-Martin, 2008, S. 84

¹⁸ Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest / KIM-Studie 2008, S.3 / www.mpfs.de

3.1 Ergebnisse der KIM-Studie 2008 zum Thema Internetnutzung

In den aktuellen Ergebnissen der Studie 2008 ist bei den 1206 befragten Personen in 85% der Familien ein Internetzugang vorhanden.¹⁹ Hiervon zählen bereits 59 % der Kinder im Alter von 6-13 Jahren zur Gruppe der Internetnutzer. Jedoch zeigen sich im Altersverlauf extreme Unterschiede. Bei den 6-7-Jährigen hat erst jedes fünfte Kind Erfahrungen mit dem Internet gesammelt. Bei den 8-9 Jährigen hingegen ist es bereits die Hälfte. Bei den Kindern im Alter von 10 und 11 Jahren steigt dieser Anteil nochmal auf 79% an und bei den 12 bis 13 Jährigen liegt der Anteil der Internetnutzer bei 86%. Im Vergleich zur letzten durchgeführten Studie 2006 gibt es vor allem bei den unter 10-Jährigen deutliche Zugewinne an Internetnutzern, da Kinder, wenn sie erst einmal einen Zugang zu Computern haben, auch immer früher Erfahrungen mit dem Internet sammeln. Dadurch ist auch die Nutzungsfrequenz leicht angestiegen. So gehen zwei Drittel der Internetnutzer mindestens einmal pro Woche online und 17% nutzen das Internet jeden beziehungsweise fast jeden Tag.²⁰

Die Hälfte der befragten Internetnutzer gab bei der Studie an, dass sie an einem durchschnittlichen Tag bis zu einer halben Stunde online sind, ein Drittel gab als Nutzungsdauer zwischen 30 und 60 Minuten an und bei 15% war es mehr als eine Stunde täglich.²¹ Analog zur Computernutzung gehen die meisten Kinder einmal pro Woche überwiegend von zu Hause aus ins Internet, hingegen weniger bei Freunden oder in der Schule. Jedoch steigt mit zunehmendem Alter nicht nur die häusliche sondern auch die Internetnutzung außer Haus an. So gehen von den 6-7 Jährigen nur 16% bei Freunden ins Internet, bei den 12-13 Jährigen sind es hingegen schon 35%. In der Schule nutzen von den 6-7 Jährigen 13% der Kinder den Internetzugang und von den 12-13 Jährigen bereits 20%.

Bei den Internetanwendungen stehen Suchmaschinen für die Kinder an erster Stelle, gefolgt von Recherchen beziehungsweise Informationssuchen für die Schule oder außerschulische Interessen, sowie der Umgang mit speziellen Kinder-Angeboten.

¹⁹ Anhang 1: www.mpfs.de

²⁰ Anhang 2: www.mpfs.de

²¹ Anhang 3: www.mpfs.de

Chatten und das Anhören von Musik zählen genauso wie das gemeinsame Spielen zu den regelmäßig ausgeübten Online-Aktivitäten. Kommunikative Angebote spielen für die jüngeren Kinder insgesamt noch keine so wichtige Rolle wie für Jugendliche. Für die älteren Kinder werden Instant Messenger und Online-Communitys, wie „SchülerVZ“ interessant, wobei sich diese Anzahl noch relativ gering hält. Jedoch ist hier bereits zur letzten Durchführung der Studie ein Zuwachs zu verzeichnen. Einige Kinder, etwa jedes zehnte, beschäftigen sich wöchentlich oder häufiger mit Newsgroups oder laden Spiele oder sonstige Dateien herunter. Auf die Geschlechter betrachtet, nutzen Mädchen das Internet häufiger für die Schule, chatten mehr und bewegen sich größtenteils auf Seiten, die speziell für Kinder konzipiert wurden. Jungen hingegen haben eine größere Neigung zu Spielen, hören häufiger Musik im Internet und nutzen des häufigeren Seiten und Angebote, die sich nicht an Kinder richten.²²

38% der Kinder haben eine Lieblingsseite im Internet für sich entdeckt, hierbei handelt es sich bei 8% um das Internetangebot des öffentlich-rechtlichen Fernsehsenders „Kika“, sowie das Filmportal „YouTube“. 7% nutzen am liebsten das Online-Angebot des Fernsehsenders „Super-RTL“ und jeweils 5% geben die Online-Community „SchülerVZ“ beziehungsweise Seiten mit Online-Spielen an. Hier lässt sich gut zeigen, dass den Kindern vor allem durch das Fernsehen viele Einstiegsmöglichkeiten in die Onlinewelt geboten werden. Jedoch ist auch die eigene Lebenswelt für viele Kinder interessant, indem sie beispielsweise die Homepage ihrer Schule, des Wohnorts oder von Freunden besuchen.²³

Als häufigste Informationsquelle für bestimmte Online-Angebote dienen die Empfehlungen der eigenen Freunde, so gaben 75% der Kinder an, die Internetseiten und Angebote von ihren Freunden zu kennen. Auch Suchmaschinen oder die Eltern spielen hier neben der Schule beziehungsweise den Lehrern eine Rolle bei der Auswahl der Internetseiten. Bedenklich ist jedoch dass 24% der Kinder Internetadressen aus Zeitschriften, beziehungsweise durch einfaches Ausprobieren einer Eingabe kennen, da sie hier wie im Abschnitt 2 benannt auf unseriöse Seiten geraten können.

²² Anhang 4: www.mpfs.de

²³ Anhang 5: www.mpfs.de

3.2 Persönliche Daten im Internet

Auch die Studie ergab, dass Kinder in zunehmendem Maße Internetangebote nutzen, bei denen persönliche Informationen über Alter, Hobbys oder gar Bilder hinterlegt werden können. Dies kann einerseits bei selbst kreierten Angeboten, wie einer eigenen Homepage geschehen oder aber andererseits bei der Nutzung von Internetplattformen wie „SchülerVZ“ oder andere Online-Communitys. Ersteres hingegen wird von Kindern mit gerade einmal 4% der jüngeren und 7% der älteren Internetnutzer noch nicht so oft unterhalten. Unabhängig von der Art der Online-Datenpreisgabe, gab jeder zehnte Internetnutzer an, Informationen über Hobbys, die eigene E-Mail-Adresse oder Fotos beziehungsweise eigene Filme veröffentlicht zu haben. Selten öffentlich zugänglich gemacht werden hier Fotos von Freunden oder der Familie und die eigene Handy-Nummer. Hier zeigt sich auch wieder im Altersverlauf eine deutliche Zunahme der im Internet präsentierten Informationen. So hat bei den älteren Internetnutzern bereits jeder zweite Fotos und Filme, E-Mail-Adresse oder Informationen über Hobbys, Bilder von Freunden und die Nummer des Instant Messengers verbreitet. Von den 155 Kindern, die dies betrifft, kann bei einem Viertel jeder Internetnutzer diese Daten einsehen. Drei Viertel gaben hier an, dass nur einige Freunde Zugriff auf diese persönlichen Informationen haben. Hierbei ist die Definition des Wortes „Freunde“ jedoch sehr interessant, da 17% angaben, dass diese Freunde nur „virtuell“ sind und sie diese nur aus dem Internet kennen.²⁴

3.3 Probleme bei der Internetnutzung

Das Internet bietet für Kinder eine Vielzahl lustiger, spannender und lehrreicher Angebote, jedoch kommen sie oft unbeabsichtigt mit problematischen Angeboten in Kontakt. 8% der Internetnutzer der Studie gaben an, dass sie im Internet schon einmal

²⁴ Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest / KIM-Studie 2008 / www.mpfs.de

auf solche problematische Inhalte gestoßen seien, die ihnen unangenehm waren oder Angst gemacht haben. Dies berichten die ältesten Nutzer etwas häufiger als die jüngsten, was mit ihrer generell höheren Nutzung zusammenhängt. Präzise handelt es sich hierbei um Erotik- oder Pornoseiten, aber auch gewalthaltige Inhalte oder Bilder und Videos von Unfällen, die von den Kindern benannt werden. Da dies eine sensible Frage für Kinder ist, konnte nicht mit Sicherheit davon ausgegangen werden, dass diese ein solches Erlebnis einem Dritten mitteilen wollten. Daher kann die Studie keine präzisen Aussagen darüber treffen. Zudem handelt es sich bei den hier ermittelten Werten der Studie mit großer Wahrscheinlichkeit eher um Untertreibung als um Übertreibung in den Aussagen der Kinder. Lediglich von 7% der Kinder konnten die Eltern Aussagen darüber treffen, dass ihr Kind schon einmal auf gewalthaltige, pornografische oder rechtsextreme Inhalte gestoßen sei. Bei 76% der Kinder sind sich die Eltern sicher, dass ihre Kinder beim Surfen noch nicht mit solchen Inhalten in Kontakt gekommen sind. Eine „Dunkelziffer“ von 17% beantwortete die Frage nach solchen problematischen Inhalten mit „weiß nicht“. Die Eltern der 6-7 Jährigen Internetnutzer waren hier zu 7% unsicher in ihren Aussagen, bei den 12-13 Jährigen Internetnutzern steigt dieser Anteil auf 24 % Prozent an, da hier die Eltern durch die Internetnutzung ihrer Kinder außer Haus zunehmend weniger Kontrolle erzielen können.

Zwar stehen die kommunikativen Angebote bei den Kindern noch nicht an erster Stelle, Erfahrungen im Umgang mit Chats, Instant Messenger, Online-Communitys oder E-Mails haben sie dennoch schon reichlich gesammelt. Insgesamt verfügen 34% der Internetnutzer über eine oder mehrere eigene E-Mail-Adressen, entsprechend treffen diese Kinder in den Kommunikationsräumen auch auf Botschaften, die sie verunsichern oder ihnen Angst machen. 15% der Kinder mit eigener E-Mail-Adresse gaben an, schon einmal mit unangenehmen Inhalten konfrontiert worden zu sein, die ihnen Angst gemacht haben. In erster Linie handelte es sich hier um unterschiedliche Kaufangebote, Spams, Viren, Anmache allgemeiner Art oder auch mehr oder minder eindeutige Sex-Angebote. Auch beim Chatten gaben 17% der Internetnutzer an, dass sie schon einmal auf unangenehme Leute getroffen seien, bei jedem Zehnten sei es sogar schon mehrmals vorgekommen. Insgesamt nutzen 37% der Kinder zwischen 6 und 13 Jahren die Chatrooms zumindest gelegentlich, 23% davon mindestens einmal wöchentlich.

4. DIE UNTERSCHÄTZTE SUCHTGEFAHR DES INTERNETS

Bei der Internetsucht handelt es sich um ein Phänomen, das erst in den letzten Jahren aufgetaucht ist und unter Wissenschaftlern sehr umstritten ist. Eine Vielzahl von wissenschaftlichen Untersuchungen versucht Aufschluss über dieses Thema zu geben, wobei es herauszufinden gilt, ob es das Phänomen Internetsucht überhaupt gibt und wovon die Betroffenen speziell anhängig sind.

4.1 Faktoren und Motive einer Sucht

Die Entwicklung einer Sucht bedarf vieler Gründe und lässt sich nicht immer durch eine eindeutige Ursache bestimmen. „In der Fülle der Theorien finden wir kulturelle, soziologische, sozialpolitische, sozialpsychologische, lernpsychologische, objektbeziehungspsychologische oder systemische Ansätze zum Verständnis des schillernden Phänomens ‚Sucht‘. Kein Erläuterungsansatz kann Allgemeingültigkeit beanspruchen, kaum einer ist völlig zu verwerfen.“²⁵ Unabhängig von Theorien gibt es jedoch Faktoren, die mit einer Sucht in Zusammenhang stehen und die auch in Bezug auf die Internetsucht eine Rolle spielen können. Diese Faktoren verbinden sich eng mit einer Funktion, die durch den Konsum für den Betroffenen erfüllt wird. Oft wird der Grundstein für einen falschen Umgang mit Konsummitteln schon bereits in der Kindheit durch unbewusst falsche Erziehungsmethoden der Eltern, Überbehüten, zu strenge, lieblose, oder inkonsistente Erziehung gelegt und eine Suchtneigung somit ungünstig beeinflusst. Ein weiterer Punkt sind die in unserer Gesellschaft immer häufig werdenden Faktoren Einsamkeit und Langeweile. Erwachsene suchen sich für ihr vermeintlich unerfülltes Leben einen Ausgleich oft in einer von Sucht geprägten Verhaltensweise, die von der Leere des Alltages ablenken und neue Ziele setzen soll. Jedoch ist heutzutage auch das Leben vieler Kinder und Jugendlicher bereits von

²⁵Vgl. Kuntz 2000, S.17

Langeweile geprägt, da viele Eltern nicht mehr die Zeit besitzen, ihre Kinder kreativ zu beschäftigen und die Kinder somit gezwungen sind, nach Alternativen zu suchen. Diese Suche kann jedoch beispielsweise in übermäßigem Fernseh- und Computerkonsum oder einer Cliquenbildung und möglicherweise einem damit verbundenem Experimentieren mit Drogen enden. Vor allem durch den Kontakt zu Gleichaltrigen wird oft eine Neugier geweckt, die für Suchtmittel empfänglich macht. Die Kinder und Jugendlichen wollen ausprobieren, was andere an dem Verhalten so toll finden und warum die Eltern davor warnen oder es gar verbieten und ablehnen.

Gerade Jugendliche und Erwachsene versuchen mit Hilfe von Suchtmitteln ihren Problemen aus dem Weg zu gehen, oder sie zu vergessen und zu überlagern.²⁶ Eine weitere Funktion von Suchtmitteln oder gefährdendem Suchtverhalten, die es nicht zu unterschätzen gilt, ist die Ablenkung vom Selbst. Der Mensch unterliegt einem ständigen Zwang zur Selbstinszenierung, da er sich zu allen denkbaren Anlässen so gut wie möglich darstellen möchte. Dies sei jedoch mit Selbstbeobachtung und Selbstkritik verbunden, was dazu führen kann, dass man dem Zwang gern entfliehen möchte. In einer suchartigen Verhaltensweise liegt ein einfacher Weg, die Augen vor der Realität zu verschließen.²⁷ Es bleibt jedoch fraglich, ob der Weg in die Sucht von einer gewissen Eigeninitiative gekennzeichnet ist und ob man von Motiven für eine Sucht sprechen kann. So wird Suchtmittelabhängigkeit beispielsweise von vielen als selbst-gewählte bzw. aktiv-mit-verantwortete Krankheit gesehen.

„Sucht ist kein Schicksal, sondern eine Wahl für die der Wählende mitverantwortlich ist.“²⁸ Diese Aussagen sind sehr kritisch zu betrachten, aber nicht unbedingt falsch, da niemand gezwungen wird, sich dem einen oder anderen Laster hinzugeben und daher davon gesprochen werden kann, dass die Krankheit von den Betroffenen aktiv mit verursacht wird. Jedoch trifft die Bezeichnung „Wahl“ nicht unbedingt auf die Problematik zu, da den Betroffenen im Einzelnen bestimmt nicht immer klar ist, welche Konsequenzen ein bereits einmaliger Suchtmittelgebrauch mit sich bringt. Der Weg in eine suchartige Verhaltensweise verläuft oft unbewusst und stufenlos, sodass

²⁶ vgl. Priebe u.a. 1994, S.24f.

²⁷ vgl. Schuller 1996, S.15

²⁸ ebd. S.17

man sich plötzlich einem Problem gegenüber stehen sieht, mit dem man zu Beginn gar nicht gerechnet hat.

4.2 Erscheinungsbild und Anzeichen der Internetsucht

Es bestehen viele kontroverse Meinungen über die Existenz der Internetsucht. In einem Punkt werden sich die Wissenschaftler jedoch einig: Übermäßiger Konsum von Computerspielen und Internet stellt definitiv eine Gefährdung dar. Bei einigen Betroffenen verschwindet diese Problematik von selbst, andere hingegen benötigen professionelle Hilfe, um zu einem Normalmaß zurück zu finden. Bei der Internetsucht handelt es sich um ein Krankheitsbild mit vielfältigen Symptomen und weitreichenden Konsequenzen. Da die Ausprägung wie bei jeder anderen Form der Suchterkrankung von Person zu Person unterschiedlich ausfällt, gibt es Methoden, wie beispielsweise Fragebögen, die eine Selbsteinschätzung und persönliche Einstufung zulassen und erleichtern sollen. So können diese helfen, Warnsignale wahrzunehmen, die auf eine Internetsucht hindeuten. Die meisten Betroffenen können sehr gut einschätzen, dass sie zu viel Zeit im Internet oder mit Spielen verbringen, haben aber nicht unbedingt ein Problembewusstsein mit ihrem Verhalten. Erst wenn den Betroffenen die Tragweite ihres Verhaltens deutlich gemacht wird, entschließen sie sich womöglich dies zu überdenken und Gegenmaßnahmen einzuleiten.²⁹

Da bereits der Begriff Internetsucht unterschiedlich beurteilt wird, existiert auch kein einheitlicher Konsens über die Merkmale, die die Verhaltensstörung in diesem Bereich ausmachen. Es lassen sich jedoch fünf abstrakte Kriterien finden, die auf eine Internetsucht hindeuten. So ist eine Internetsucht nach Hahn und Jerusalem³⁰ vorhanden, wenn: „Der Verhaltensraum stark eingeengt wird, da der größte Teil der zur Verfügung stehenden Zeit zur Internetnutzung verwendet wird ;die Person die Kontrolle über ihre Internetnutzung weitestgehend verliert und nicht in der Lage ist, die

²⁹ Vgl. Wörsching, 2007, S. 25

³⁰ Vgl. Hahn/Jerusalem, 2001, S.280f

Zeit am Computer zu reduzieren oder sogar zu unterbrechen, obwohl durchaus ein Bewusstsein für dadurch verursachte persönliche und soziale Probleme vorhanden ist; Über einen längeren Zeitraum eine Toleranzentwicklung festzustellen ist, was bedeutet, dass die Person eine immer größere „Verhaltensdosis“ benötigt, um die angestrebte positive Stimmungslage zu erreichen; Entzugserscheinungen in Folge einer längeren Unterbrechung der Internetnutzung auftreten, die sich durch Unruhe, Nervosität, Gereiztheit, Unzufriedenheit, Aggressivität und psychisches Verlangen bemerkbar machen; auf Grund von Internetaktivitäten negative soziale Konsequenzen in den Bereichen Arbeit und Leistung oder bei sozialen Beziehungen auftreten“.³¹

4.3 Warum das Internet süchtig macht

Die Frage, warum das Internet süchtig macht ist schwer zu beantworten, da es viele Faktoren gibt, die dieses Medium für Kinder, Jugendliche und Erwachsene interessant erscheinen lassen. So bietet es zahlreiche Möglichkeiten und positive Aspekte für die Nutzer. Ein für viele Internetnutzer wichtiger Punkt ist das Knüpfen von Kontakten, sei es durch Chatrooms, Onlinespiele oder Foren. Man bekommt auf die unterschiedlichsten Weisen die Möglichkeit geboten, Freundschaften mit anderen Menschen zu schließen. Dies wirkt nicht nur auf diejenigen attraktiv, die im realen Leben eher schüchtern zurückhaltend und sogar kontaktscheu sind, auch diejenigen die im realen Leben einen großen Freundeskreis besitzen, sind zunehmend von Online-Freundschaften nicht abgeneigt, da man mit ihnen unter Umständen ganz anders umgehen kann als mit realen Freunden. Die Hemmschwelle, Online-Freunden von Dingen zu erzählen, die man von Angesicht zu Angesicht vielleicht lieber nicht erzählen würde, ist häufig sehr niedrig. Es gibt also eine gewisse Anonymität, da jeder User selbst verantwortlich ist, welche Daten er von sich preisgibt und welche nicht.

³¹ Ebd.

Durch diese Anonymität kommt es oftmals zu einer „beschleunigten Intimität“³² bei der sich das Gefühl von Vertrautheit viel schneller aufbaut, als dies im realen Leben möglich wäre.

Bei intensiven Online-Kontakten besteht vor allem die Gefahr, sich zu sehr auf dieses Medium zu fixieren und reale Bindungen und Beziehungen zu vernachlässigen. Häufig sind hierbei labile Menschen sehr viel schneller von einer solchen Sucht oder Abhängigkeit betroffen als Menschen mit einem gesunden Selbstwertgefühl. Man ist im Netz niemals fertig mit einer Sache, wie dies beispielsweise bei einer Lektüre der Fall ist.³³ Durch Links oder Hypertexte erschließen sich ständig neue Möglichkeiten; das Gespräch in einem Chat ist niemals völlig abgeschlossen, und auch in einem Online-Spiel mit ständig wechselnden Gegnern muss es kein festgesetztes Ende geben. „Es bleibt offensichtlich immer der Eindruck von etwas Unerledigtem, was man gerne zu Ende bringen möchte. Dies kann beispielsweise ein Motiv sein, den Internetgebrauch ständig fortzusetzen und somit eine Toleranz(...) an das Verhalten zu entwickeln“.³⁴ Weitere Punkte, die eine Faszination für das Internet begünstigen, sind die Rund-um-die-Uhr-Verfügbarkeit und die Intensität des Mediums. Das Internet ist zu jeder Tages- oder Nachtzeit verfügbar, sodass man ständig nach Informationen suchen kann, sich mit Gesprächspartnern austauschen oder einfach nur die Zeit vertreiben kann. Diese Möglichkeiten können sehr anregend wirken und bei den Nutzern ein Gefühl von Macht und Erfolg hervorrufen.³⁵ Die Nutzer erleben diese Erfahrung der Interaktion als sehr intensiv, da kein anderes Medium vergleichbare Ergebnisse bieten kann. Begünstigt durch die Zeitlosigkeit des Internets, kann diese Attraktivität dieses Mediums bei einigen Nutzern zu einem suchartigen Verhalten führen. So vergessen viele Nutzer die Zeit und denken oftmals über mehrere Stunden nicht an ihr Umfeld oder bestehende Aufgaben.“ Das Phänomen der Zeitlosigkeit ist in der Psychologie unter dem Begriff Dissoziation bekannt. Es ist ein normaler psychischer Vorgang, der im Allgemeinen

³² Vgl. Greenfield, 2000, S. 52

³³ Vgl. Greenfield, 2000, S. 55

³⁴ Vgl. Wörsching, 2007, S.29

³⁵ Vgl. Greenfield, 2001, S. 46ff

erlebt wird, wenn wir uns auf ein stimulierendes, schmerzliches und/oder potentiell suchterzeugendes Verhalten einlassen.“³⁶

4.4 Bereiche, die von Internetsucht besonders betroffen sind

Man kann nicht prinzipiell davon sprechen, dass das Internet als komplexes Medium süchtig machen kann, vielmehr sind es die einzelnen Teilbereiche mit ihren Funktionen, für die sich die Personen faszinieren. So gibt es fünf spezifische Bereiche oder Kategorien³⁷, für die sich die Internetnutzer besonders interessieren und welche am meisten zur Entwicklung einer Internetsucht führen. Ein erster Bereich ist der Cybersex. Im Vordergrund steht hier der Konsum von Erotik und Sex im Internet. Über bestimmte Websites schauen sich die Betroffenen Bilder und Videos an oder leben in Erotik-Chats ihre Phantasien aus. Begünstigt durch die Anonymität des Internet werden auch Seiten mit illegalem Inhalt wie Kinderpornographie oder Gewaltszenen frequentiert, deren Kontrolle durch die unbegrenzten Einspeisungen ins Web nahezu unmöglich scheint.

Als nächsten großen Bereich sehen Wissenschaftler die Internetbeziehungen. Hier geht es in erster Linie um den Aufbau von Kontakten und Beziehungen im Netz. Kontakte werden beispielsweise in Chats, Foren Kontaktanzeigen, per E-Mails oder über interaktive Spiele geknüpft. Es ist nicht ausgeschlossen, dass dabei auch Romanzen entstehen, doch auch rein freundschaftliche Beziehungen im Internet bergen die Gefahr, dass diese wichtiger werden als die Beziehungen im realen Leben.

Einen weiteren Bereich bilden die Netz-Zwänge. Der Aufenthalt des Nutzers im Internet ist hier immer bestimmt von exzessivem Shopping und Auktionen oder Spielen mit Geldeinsatz. Im Vordergrund stehen Geldtransaktionen über das Internet, die durch den Einkauf oder Gewinne beziehungsweise Verluste zu Stande kommen.

Als vierter großer Bereich steht der Informationsüberfluss. Der Nutzer versinkt hier quasi im Informationsmeer des Internets. Den Hauptteil seiner Zeit verbringt er damit,

³⁶ Ebd. S.48

³⁷ Vgl. Young, 2000, S. 475-479

zu surfen oder Programme und Musik zu downloaden und diese Informationen auf der Festplatte zu sammeln.

Als letzter Bereich steht die Computerabhängigkeit. Damit wird ein exzessives Spielen oder Programmieren beschrieben. Dies bezieht sich zwar oft auf Offline-Spiele, die Möglichkeit normale Computerspiele mittlerweile online gegen reale Partner spielen zu können, bietet jedoch für viele Betroffene einen besonderen Reiz, da sich das Spiel quasi nie erschöpft. Hierzu zählen jedoch auch die immer populärer werdenden Online-Rollenspiele.

4.5 Online Rollenspiele und ihr Suchtpotential- Das Beispiel „World of Warcraft“

„World of Warcraft“, meist „WoW“ abgekürzt ist ein Massen- Mehrspieler-Online - Rollenspiel, das Spieler gleichzeitig zusammen über das Internet gegen ein Entgelt spielen können. Solche „ Massiveley Multiplayer Online Role-Playing Games“ (MMORPG) finden immer mehr Anhänger. Mittlerweile sind es laut Medienberichten bereits 25 Millionen Spieler weltweit.³⁸ „World of Warcraft“ ist derzeit Marktführer dieser Online-Rollenspiele. Das Spiel beginnt mit kleinen Aufgaben, die sich hinziehen können und für die man gut und gerne dreißig Stunden in Anspruch nehmen muss, bis die wirklich interessanten und aufregenden Spielzonen erreicht werden. Dies scheint die meist jugendlichen Spieler kaum abzuschrecken und sie entwickeln bei der Verfolgung ihres Zieles- abenteuerliche und magische Gestalten zu erleben, riesige Aufgaben zu bewältigen und viele interessante Leute zu treffen- eine enorme Ausdauer und Zähigkeit.³⁹ Mit steigender Spieldauer und Vorankommens des Spiels wird die eigene Figur immer wertvoller, so dass das Aufhören zunehmend schwerer fallen kann. Im weiteren Verlauf kann die Pflege und Weiterentwicklung der virtuellen Spielfigur, das Ansammeln von Erfahrungen und Ausstattungen und das Erreichen höherer Rangstufen

³⁸ Nieswiodek-Martin, 2006, S. 147

³⁹ Bergmann/Hüther, 2008, S. 17ff

zu Gefühlen von Stolz, Selbstvertrauen und Erfolg führen. Durch kontinuierliches Spielen kann man eine eigene Repräsentation aufbauen und von anderen Mitspielern Aufmerksamkeit erhalten. Dies ermöglicht ein Gefühl von Zusammengehörigkeit, wodurch emotionale Bindungen an die Spielwelt entstehen. Mehrere Spieler müssen sich in der virtuellen Welt verabreden, um Spielaufgaben gemeinsam zu lösen, die man alleine nicht bewältigen kann. Einerseits werden dadurch Teamfähigkeit, Kooperation und gegenseitiges Vertrauen gefördert. Andererseits kann durch diese gegenseitige Abhängigkeit aber auch sozialer Druck entstehen. Da sich eine Spielgruppe auf einen Zeitpunkt einigen muss, zu dem alle gleichzeitig online sind, kann es geschehen, dass die geforderte Disziplin den Tagesablauf bestimmt und alles andere um die Spielzeit herum geplant wird.

In der virtuellen Welt kann man erfolgreich sein, obwohl man in der realen Welt gerade eine Flaute erlebt, man kann Geld anhäufen obwohl man im wirklichen Leben „pleite“ ist und auch der Tod ist längst nicht so bedrohlich, denn Tote werden bei „WoW“ wiederbelebt und dürfen von vorn beginnen. In der virtuellen Welt von „WoW“ lässt sich so gut wie alles erreichen, wenn man nur genügend Zeit investiert. Onlinespiele sind so faszinierend, dass die Zeit gar nicht mehr wahrgenommen wird und so tauchen manche Jugendliche so tief in diese Fantasiewelt ab, dass sie alles um sich herum vergessen und sich für nichts mehr interessieren. Suchtgefährdet sind hier vor allem die Menschen, die im realen Leben Probleme haben, Kontakte aufzubauen und somit die Online-Welt als Ventil betrachten, auch um Herrschaft auszuüben. Menschen mit ungünstigen sozialen Strukturen, die wenig oder kaum Anerkennung erfahren und wenig Freude haben, suchen ihre Selbstverwirklichung in der Online-Welt. Gerade bei „WoW“ besteht die Gefahr, dass die virtuelle Welt wichtiger wird als die reale, da diese Spielwelt 24 Stunden täglich zur Verfügung steht und man damit erst umgehen lernen muss.⁴⁰ Die Spieler erstellen sich eine virtuelle Figur, die sie repräsentieren soll. Diese hat verschiedene Eigenschaften, damit der Spieler erfolgreich ist. Da das Spiel jedoch online gespielt wird, dürften die Spieler eigentlich nie abschalten und versuchen um jeden Preis dranzubleiben. Dadurch werden das Essen, die Hausaufgaben und soziale Kontakte ganz vergessen. Wenn Kinder und Jugendliche jedoch täglich mehrere

⁴⁰ Nieswiodek-Martin, 2006, S. 146-155

Stunden vor ihrem Computer mit „WoW“ zubringen, verändert das ihre Wahrnehmung, ihr Raum-Zeit-Empfinden und ihre Gefühlswelt.⁴¹ Ihr Gehirn passt sich immer besser an das an, was in der virtuellen Welt geschieht und vom Nutzer gefordert wird. Kindern und Jugendlichen, die in der Online-Spielsucht landen fehlt es an eigener Stärke und Beziehungsfähigkeit. „Sie hatten nicht genug Gelegenheit, um an Aufgaben zu wachsen“⁴² Gemeint sind hiermit solche Aufgaben, die die Persönlichkeit reifen lassen. Das ungestillte Grundbedürfnis der Kinder und Jugendlichen nach Zugehörigkeit und Autonomie führt zu einer unspezifischen Erregung, die sich auch auf die emotionalen Zentren des Gehirns auswirkt und als innere Unruhe oder tiefes Missgefühl empfunden wird. Zur Beruhigung dieser Erregung kann das Online-Spiel als Ersatzlösung eingesetzt werden. Es kommt zur Aktivierung des sogenannten Belohnungssystems, wodurch man bei der nächsten unzufriedenen Stimmung wieder zum Computer greift und beim Spielen auch besser wird. Diese positiven Empfindungen führen dann dazu, immer wieder „WoW“ zu spielen. Das Gehirn der Kinder und Jugendlichen passt sich den Vorgängen an, je mehr Zeit und Intensität sie damit zubringen, bestimmte Handlungen auszuführen.⁴³ Der Spieler erfährt, dass er das ungestillte Bedürfnis nach Nähe, Erfolg und Anerkennung auf neuen Wegen erfüllen kann.

Online-Rollenspiele, wie „WoW“ bieten Kindern und Jugendlichen etwas, dass sie „in unserer Gesellschaft kaum finden: lösbare Aufgaben, Abenteuer und eigene Entdeckungen, überschaubare Regeln und erreichbare Ziele“⁴⁴ Es sind Gelegenheiten, bei denen der junge Mensch zeigen kann, was in ihm steckt. Jedoch finden sich diejenigen, die ihr Hirn immer zur Bewältigung von Aufgaben virtueller Welten einsetzen, in der realen Welt bald nicht mehr zurecht und entfernen sich zunehmend von ihren Mitmenschen. Die fiktive Welt ist so aufgebaut, dass vieles möglich ist, was im normalen Leben nicht geht und dadurch verlieren die Spieler ihr Gefühl für die Realität.⁴⁵

⁴¹ Vgl. Bergmann, Hüther, 2008, S. 47-76

⁴² Zit. Nach Garald Hüther, in Nieswiodek-Martin, 2008, S.138

⁴³ Vgl. Bergmann, Hüther, 2008, S. 47-76

⁴⁴ Zit. Nach Garald Hüther, in Nieswiodek-Martin, 2008, S. 141

⁴⁵ Vgl. Bergmann/Hüther, 2008, S. 47-76

5. DIE GESTALTUNG DES MEDIENALLTAGS IN DER FAMILIE- HANDLUNGSMÖGLICHKEITEN FÜR ELTERN BETROFFENER KINDER

Die Gestaltung des Medienalltags in der Familie ist vor allem durch die Entwicklung von Medienkompetenzen geprägt. Bei den Überlegungen, was zur Medienerziehung gehört, muss klar gemacht werden, dass die Medien neben Familie, Freunden und Schule „Mit-Erzieher“ sind und die Wertvorstellungen und Verhaltensweisen der Kinder und Jugendlichen beeinflussen. Je mehr Zeit der Heranwachsende darin investiert, desto größer ist der Einfluss, den Medieninhalte und – Nutzung ausüben. Daher gehört es zu den grundlegenden Erziehungsaufgaben der Eltern, ihren Kindern den richtigen Umgang mit den Medien zu vermitteln. Tatsächlich sind viele Kinder ihren Eltern im Umgang mit den Medien jedoch weit voraus, weil sie ihn von Kleinkindalter ab lernen. Daher fällt es einigen Eltern schwer, ihre Kinder zum richtigen Umgang mit dem Internet zu erziehen, weil sie selbst zu wenig Hintergrundwissen haben.⁴⁶ Einige Eltern verweigern sich dieser Medienwelt aufgrund des Wissensvorsprungs ihrer Kinder, wodurch sie ihr „Wissensmonopol“ als gefährdet ansehen. Diesen Wissensvorsprung der Kinder sollten sie jedoch als Chance einer neuen Eltern-Kind-Beziehung sehen, in der auch Eltern etwas von ihren Kindern lernen können. Es ist eine neue Aufgabe in der familiären Beziehung, gemeinsam die neuen Medien zu entdecken und somit den Gefahren einer schwindenden Grenze zwischen Kinder- und Erwachsenenwelt entgegenzuwirken. Gerade dies können sie auch zu ihren Vorteilen nutzen, indem sie sich beispielsweise von ihren Kindern zeigen lassen, was sie alles interessiert und fasziniert. Somit kann es den Eltern helfen, die Faszination, die viele verschiedene Bereiche des Internets ausüben, besser zu verstehen oder hinter die Spielleidenschaft der Kinder zu blicken. Eltern können verstehen lernen, woher die Zeitproblematik beim Spielen kommt und erlangen zudem noch Gesprächsstoff mit ihren Kindern. Wenn die Kinder merken, dass von den Eltern ein Interesse für ihre Internetaktivitäten ausgeht, beginnen sie, die Eltern in einen gewissen Rahmen mit

⁴⁶ Vgl. Nieswiodek-Martin, 2008, S.161ff

einzu beziehen, an dem Eltern mit der Medienerziehung anknüpfen können. Denn Kinder haben noch nicht die Lebenserfahrung und den Weitblick auf Folgen und Konsequenzen wie ihre Eltern und daher müssen sie die Medienkompetenz mit Hilfe der Eltern genauso erlernen wie Lesen oder Schreiben. So sollen sie erkennen, welche Einflüsse Medien haben und welches Weltbild, welche Rollenmuster und Werte hinter den Medieninhalten stehen. Sie sollen zwischen guten und schlechten Medieninhalten unterscheiden lernen und wissen, was ihnen gut tut und was nicht. Kinder sollen lernen, das Internet für eigene Zwecke nutzen zu können, sich aber nicht durch dieses Medium bestimmen zu lassen und verantwortungsbewusst mit Daten, Fotos und Kontakten im Internet umgehen. Zu guter letzt sind auch die Entwicklung eines Bewusstseins für Datenschutz und Sicherheit, Urheberrecht und Meinungsfreiheit und ein technisches Wissen von großer Relevanz für den sicheren Umgang mit dem Internet.

5.1 Hinweise für den Umgang von Kindern mit dem Internet

Sicherlich existieren keine ultimativen Regeln und Gebote für einen sicheren Umgang mit dem Internet und die Eltern entscheiden immer noch selbst, wie sie ihre Kinder erziehen und ihnen das Medium Internet näher bringen, jedoch gibt es einige hilfreiche Anhaltspunkte, mit denen sowohl Kinder als auch ihre Eltern lernen, sicher mit dem Internet umzugehen und sich auf der „Datenautobahn“ zurechtzufinden. Wenn man bedenkt, dass Kinder ab einem gewissen Zeitpunkt irgendwann einmal alleine für sich sorgen müssen und die Verantwortung für ihre Gesundheit, Finanzen, Beziehungen und alle anderen Bereiche des Lebens tragen, wird deutlich, dass sie eine gute Vorbereitung von ihren Eltern benötigen, um zu Einsichten und eigenständigen Urteilen zu gelangen. Kinder sind bei den vielen Medienangeboten überfordert, wenn es keine Rückmeldung oder Bewertung gibt. Sie benötigen Orientierung und Maßstäbe. Daher sollen Eltern begründen, warum sie etwas gut oder schlecht finden und somit zu ihren Ansichten stehen. Medienerziehung bedeutet daher Medienkompetenz zu trainieren. Also „Regeln aufstellen, diese aber erklären; Interesse dafür entwickeln, was die Kinder fasziniert; Sich selbst und die Kinder über Hintergründe, Vorteile und Gefahren der Medien zu

informieren; Kinder dazu zu erziehen, sich ein eigenes Urteil zu bilden und Kinder zu eigenverantwortlichem Handeln zu erziehen“.⁴⁷

5.2 Interventions-und Präventionsmöglichkeiten für Eltern betroffener Kinder

Die Suche nach Präventionsmaßnahmen gestaltet sich genauso schwierig wie die Definition einer Internetsucht. Dieses Gebiet ist noch zu gering erforscht, um allgemeingültige Aussagen über die Wirkung einzelner Maßnahmen zu treffen. In der Literatur werden zwar ausreichend Tipps gegeben, die sich an Eltern und die gefährdeten Kinder und Jugendlichen selbst richten, ob diese allerdings zu positiven Ergebnissen führen, bestimmt der Einzelfall. Solche Tipps für Eltern betroffener Kinder können jedoch sehr hilfreich sein, da die meisten Kinder und Jugendlichen noch nicht in der Lage sind, ihre Verhaltensweisen in der Art zu reflektieren, dass sie im Stande wären, bei sich ein Problemverhalten festzustellen.⁴⁸ Den Eltern hingegen sollte dieses auffallen, womit der erste Schritt zur Überwindung eines suchartigen Verhaltens von ihnen ausgehen müsste. Für sie ist es wichtig, den richtigen Mittelweg zu finden, ohne Internetnutzung komplett zu verbieten oder den Kindern völlig selbst zu überlassen.⁴⁹ Dies setzt allerdings voraus, dass die Eltern Kenntnis und einen Überblick über die Mediengewohnheiten ihrer Kinder besitzen und ihre Verhaltensweisen genau beobachten und einstufen können. Um dies zu erreichen, ist es wichtig, dass der Computer an einem zentralen Platz in der Wohnung steht, sodass man auch beiläufig mitbekommt, womit sich das Kind im Internet gerade beschäftigt. Weiterhin ist es für Eltern bedeutend, sich um einen offenen Umgang mit ihren Kindern zu bemühen und viel mit ihnen zu reden. Denn nur mit einem Verhältnis, das auf Offenheit, Vertrauen und Ehrlichkeit basiert, ist es möglich, dem Kind kritische Medienkompetenzen zu

⁴⁷ Ebd. S. 165

⁴⁸ Vgl. Wörsching, 2007, S. 45ff

⁴⁹ Vgl. Kieffer, 2003, S. 14

vermitteln. Hierbei sollten nicht nur die Seriosität und Glaubwürdigkeit einzelner Online-Angebote diskutiert werden, sondern auch inhaltliche Aspekte bestimmter Spiele oder Websites gemeinsam besprochen werden. So werden Kinder und Jugendliche aufgeklärt und können offen mit Themen umgehen, mit denen sie im Internet konfrontiert werden. Um mit den Kindern über ihre Internetaktivitäten zu sprechen, müssen sich auch die Eltern mit diesem Medium auseinandersetzen und ihm nicht verschlossen gegenüberstehen, auch wenn sie keinen Gefallen daran finden.⁵⁰ Möglicherweise wächst auch ihr eigenes Interesse mit dem kennen lernen des Internets. Haben sich die Eltern erst einmal über die Vorlieben ihrer Kinder informiert, erleichtert es ihnen die Suche nach alternativen Tätigkeiten jenseits des Internets. Eine Möglichkeit bieten beispielsweise „Offline“-Verbindungen zu der im Internet ausgeübten Tätigkeit. Spielt das Kind beispielsweise gerne virtuelle Fantasy-Rollenspiele, wäre eine Möglichkeit, es zum Lesen von Fantasy-Büchern oder zum Besuch einer Rollenspiel-AG in der Schule zu animieren. Die Eltern müssen unbedingt darauf achten, dass das Kind die Kontakte zur realen Welt nicht abreißen lässt und sich so oft wie möglich offline mit Freunden trifft. Wenn Kinder die virtuelle Welt nutzen, um Kontakte zu knüpfen, weil sie im realen Leben zu schüchtern sind und es ihnen im Internet einfacher fällt, sollten die Eltern Aktivitäten fördern, bei denen das Kind die Gelegenheit geboten bekommt, mit anderen Kindern in Kontakt zu treten. Dies können beispielsweise Hobby-oder Lerngruppen sein, die sich möglichst nicht mit Computer und Internet beschäftigen. Unabdingbar ist jedoch eine Analyse der Beweggründe des Kindes, einen Großteil seiner Zeit mit dem Computer und dem Surfen im Internet zu verbringen. Eventuell verbirgt sich hinter der Flucht in die virtuelle Welt ein konkretes Problem im Alltag⁵¹. Auch das ist wiederum nur durch genaues Beobachten des Kindes und vertraute Gespräche möglich herauszufinden. Nur so kann anschließend angemessen gehandelt werden. Die Eltern solcher Kinder müssen der Funktion des Internets für ihr Kind auf den Grund gehen. So kann es beispielsweise als Orientierungshilfe in der Entwicklungsphase dienen, die Möglichkeit der Anerkennung durch gleichaltrige bieten oder die Chance eröffnen, neue Rollen und Identitäten

⁵⁰ Vgl. Greenfield, 2000, S.235

⁵¹ Vgl. Wörsching, 2007, S. 46f

auszuprobieren.⁵² „Diese hohe Funktionalität des Internets wird für einige Jugendliche vermutlich aufgrund der unausgereiften Verhaltensregulationskompetenz im Umgang mit dem Internet zum Problem“⁵³ Somit ist es von Bedeutung, ihnen ein realistisches Bild der Funktionalität des Internet zu vermitteln und ihnen dabei deutlich zu machen, dass auch die reale Welt diese Möglichkeiten bieten kann. Wichtig für diese Identitätsförderung durch die Eltern außerhalb des virtuellen Raums ist eine Sensibilität für die Entwicklungsaufgaben von Kindern und Jugendlichen zu entwickeln und ihnen immer wieder eine neue Spiel- und Lernumgebung zur Verfügung zu stellen. Diese Aufgabe sollte jedoch nicht nur von den Eltern allein getragen werden, sondern liegt auch in der Verantwortung von Schule und Erziehern oder anderen Pädagogen.

Was nicht viel Sinn macht, ist das Internet zu verbieten, da es einen wichtigen Teil des sozialen Lebens des Kindes darstellt. Zweckmäßiger wäre hier für einen geregelten Umgang mit dem Internet zu sorgen. Dies beinhaltet die Festlegung geregelter Online-Zeiten, Pflichten wie Hausaufgaben vor dem ersten Besuch im Internet erledigen zu lassen und Seiten festzulegen, auf denen sich das Kind nicht aufhalten darf. Diese Sicherheitsvorkehrungen können gegebenenfalls durch Zugangskontrollen und Kindersicherungseinstellungen gewährleistet werden. Sicherlich sind all solche Präventionsmaßnahmen stark vom Alter des Kindes abhängig. So werden Jugendliche eine Zugangsbestimmung zu bestimmten Internetseiten nicht ohne Protest akzeptieren, da hierdurch mitunter auch Seiten gesperrt werden, die keine jugendgefährdenden Inhalte besitzen. Daher müssen die Eltern im Einzelfall unterscheiden, welche Maßnahmen richtig und somit auch hilfreich sind, denn solange nicht beide Parteien mit den Vereinbarungen zufrieden sind, werden Kinder immer die Möglichkeit finden, die Regeln der Eltern zu umgehen und sie auszutricksen. Denn die Möglichkeit ins Internet zu gehen ist nicht nur zu Hause gegeben.

⁵² Vgl. Hahn/Jerusalem, 2001, S. 290

⁵³ Ebd.

Eltern sollten das Internet jedoch nicht pauschal als Gefahr für ihr Kind und süchtig machendes Medium ansehen. Es ist ohne Zweifel auch ein Medium, dessen Vielfalt an altersgerechten Themen auch zur geistigen Weiterentwicklung der Kinder dienen kann.⁵⁴ Schon aus diesem Grund sollten Eltern in der Lage sein, ihren Kindern anregende und informative Websites schmackhaft zu machen, die sie eventuell von ihren herkömmlichen Chat-oder Spielgewohnheiten abbringen können.

5.3 Sicherheit beim Umgang mit Daten

Eltern sollten darauf achten, dass sie ihre Kinder nicht nur durch erzieherische Maßnahmen schützen können, sondern dass auch der Computer, mit dem die Kinder ins Internet gehen technisch geschützt ist und über Virenschutzprogramme, Personal Firewall und regelmäßige Sicherheits-Updates und Jugendschutzprogramme verfügt. Jugendschutzprogramme sind technische Mittel zum Schutz vor entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten und Angeboten im Internet. So genannte Filterprogramme sollen entsprechende Seiten erkennen und für Kinder und Jugendliche sperren, sodass für ausreichend Sicherheit gesorgt wird. Ein Leistungsspektrum solcher Jugendschutzprogramme besteht durch Sperrung bestimmter Internetinhalte, der Beschränkung der Laufzeit bestimmter Programme oder der Absicherung von Systemeinstellungen gegen unbefugte Abänderung und Benachrichtigung über die Aktivitäten, die am Computer durchgeführt werden.⁵⁵

⁵⁴ Vgl. Richter, 2004, S. 44ff

⁵⁵ Vgl. Nieswiodek-Martin, 2006, S.121ff

6. SCHLUSSBETRACHTUNGEN

Sowohl der Computer als auch das Internet gewinnen immer weiter an Popularität als Hilfsmittel und gigantische Wissensspeicher, die es uns ermöglichen die Probleme, die das reale Leben für uns bereit hält oder die wir uns selbst bereiten, zu lösen. Mit dieser wachsenden Popularität steigt jedoch auch der Gefahrenbereich, in den sich nicht nur Kinder und Jugendliche leichtfertig begeben. Aufgrund der Anonymität, die wir im Internet einnehmen können und der scheinbaren Vertrautheit und Sicherheit, die uns durch den Umgang mit dem Internet in einer privaten Sphäre gegeben werden, begeben wir uns unbedacht in die Gefahren, die diese Internetnutzung mit sich bringt.

Ich habe in meiner Arbeit versucht, einen Einblick in die Beschaffenheit der medialen Lebenswelt zu geben, in die Kinder und Jugendliche heute hineinwachsen. Hierbei war für mich erkenntlich, dass das Internet zu einem unabdingbaren Medium geworden ist, welches die kindliche Entwicklung und Erziehung ein großes Stück mit bestimmt und beeinflusst. Mir wurde klar, dass unserer Gesellschaft allmählich etwas verloren geht, was jede heranwachsende Generation braucht, um ihre Potentiale entfalten zu können. Dies sind beispielsweise Aufgaben, an denen Kinder wachsen können, Vorbilder an denen sie sich spätestens als Jugendliche orientieren können, Strukturen, die ihnen Halt geben und Menschen, bei denen sie Geborgenheit, Wertschätzung und Anerkennung erfahren, die ihnen Mut machen und ihr Vertrauen stärken. Daher werden Kinder und Jugendliche immer anfälliger für die Verlockungen, die ihnen die virtuelle Welt des Internets bietet. Unsere Gesellschaft hat sich bei der Gestaltung der Lebenswelt stärker von den Erfordernissen der Wirtschaft leiten lassen, als von den Bedürfnissen der Menschen. Die Lebenswelt der Kinder hat sich innerhalb weniger Jahre auf eine Weise verändert, die ihnen nicht mehr das bietet, was sie für ihre Entwicklung zu starken, selbstbewussten und verantwortungsvollen Persönlichkeiten brauchen.

Ich bin daher in meiner Arbeit auf die wohl am meisten verbreiteten Gefahren des Internets eingegangen, die alle diese Ressourcen der Kinder ausnutzen: Kontaktfreude, die Suche nach neuen Freunden, Menschen bei denen sie Verständnis und Anerkennung

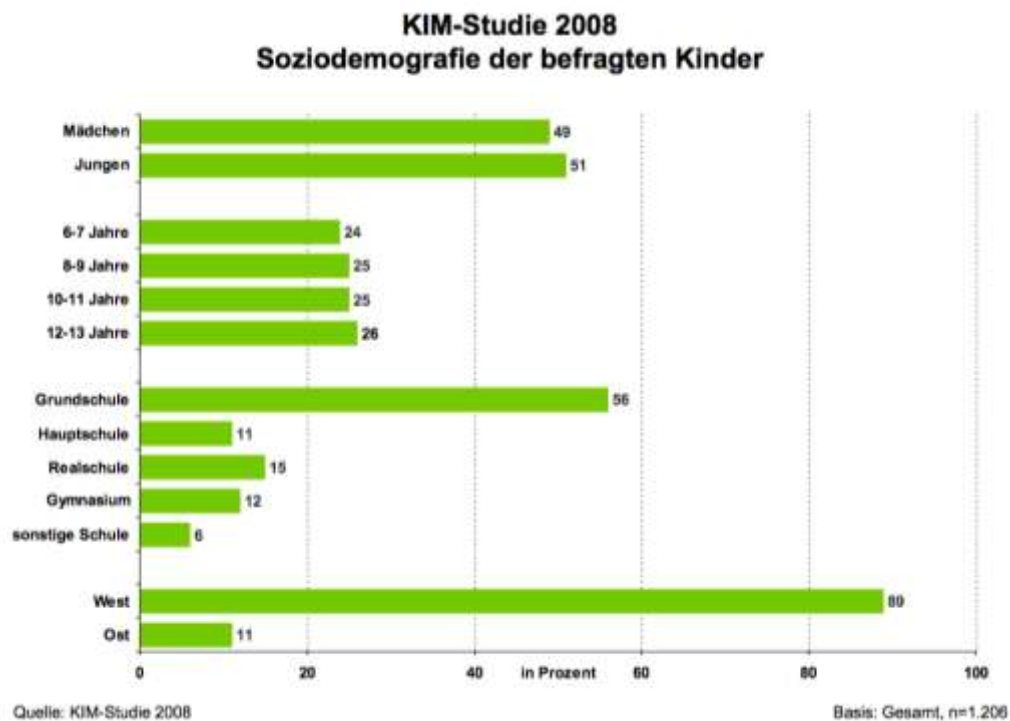
erfahren, Aufgaben, die sie zu bewältigen haben und an denen sie wachsen können und das Gefühl ernst genommen zu werden. In diesem Zusammenhang habe ich versucht, mit Hilfe der KIM-Studie aufzuzeigen, wie der Internetkonsum bei Kindern angestiegen ist und dass hier eine steigende Tendenz nicht auszuschließen ist. Diesbezüglich wird auch das Phänomen oder Problem der Internetsucht, gerade durch Angebote wie Online-Rollenspiele, für die auch noch im Fernsehen geworben werden darf, einschneidender in unsere Gesellschaft und die kindliche Entwicklung. Ich konnte aufzeigen, warum das Internet als abhängigkeitsgestaltendes Medium bezeichnet wird und wie sich eine Internetsucht äußert. Einen direkten Zusammenhang zwischen der Internetnutzung durch Kinder und Jugendliche und einer möglichen Suchtentwicklung konnte ich hier jedoch nicht darstellen. Denn einerseits wird die Suchtgefahr im Kindesalter schon durch die elterliche Kontrolle eingeschränkt und andererseits wäre, um einen solchen Zusammenhang festzustellen, eine empirische Untersuchung notwendig gewesen. Jedoch lässt sich eine Suchtgefährdung durch diverse Angebote, wie beispielsweise Online-Rollenspiele, nicht ausschließen.

Aus diesem Grund war es mir wichtig, einige Interventions- und Präventionsmöglichkeiten darzulegen, mit denen ein einfacher und sicherer Umgang mit dem Internet gewährleistet wird. Zudem ist bei diesem Thema die Soziale Arbeit gefragter denn je, um Eltern, Lehrer und Erzieher aufzuklären, zu intervenieren und präventiv handeln zu können. Da der Medienkonsum unserer Kinder bereits im Kleinkindalter beginnt und im Verlauf ihrer Entwicklung nicht abnehmen wird, empfinde ich es als wichtig, dass die von den Medien ausgehenden Gefährdungen ernst genommen und nicht bagatellisiert werden. Soziale Arbeit kann hier unterstützend helfen, dass Eltern, Lehrer und Erzieher erkennen, wovon die Gefahren ausgehen und wie sie Kinder dafür sensibilisieren und stärken können, ohne ihnen den Medienkonsum völlig zu untersagen. Daher werden die internetpädagogischen Kompetenzen der Erwachsenen unter Beweis gestellt. Ihre Aufgabe ist es, die Kinder so zu fördern, dass diese das Internet für sich selbst und ihre zwecke altersgemäß und sinnvoll nutzen können. Unter einem sinnvollen Internetumgang wird der kompetente Gebrauch des Internets für Schule, Arbeit und Freizeit verstanden, der für eine gelingende Lebensgestaltung und Zukunft in einer globalisierten Welt notwendig ist. Kinder sollen und müssen digitale Kompetenzen entwickeln, denen zunehmend die gleiche Bedeutung

zugesprochen wird wie den Grundfertigkeiten Rechnen, Lesen und Schreiben. Denn ohne diese sieht man sie von sozialer und beruflicher Ausgrenzung bedroht. Medien gehören zu unserem Leben und zur Entwicklung der Kinder, daher sollten sie mit einem sicheren und verantwortungsvollen Medienumgang aufwachsen und rechtzeitig über die negativen Auswirkungen der Medien aufgeklärt werden.

ANHANG

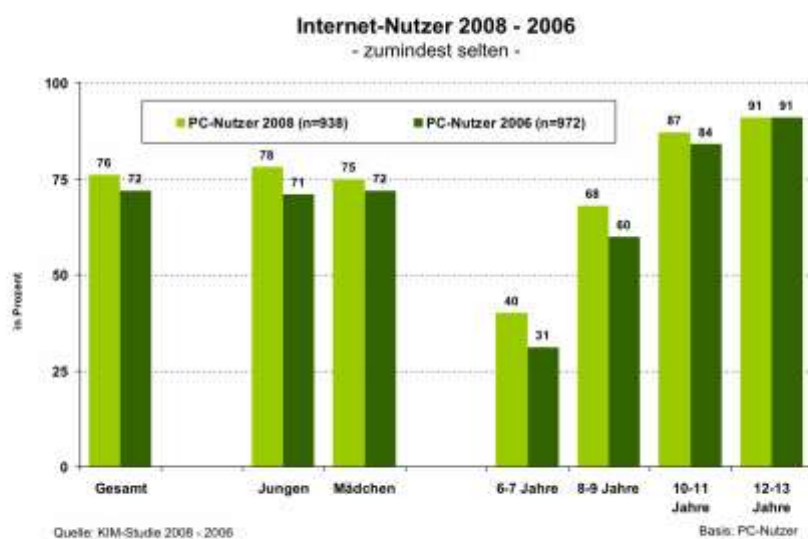
Anhang 1:



Anhang 2:

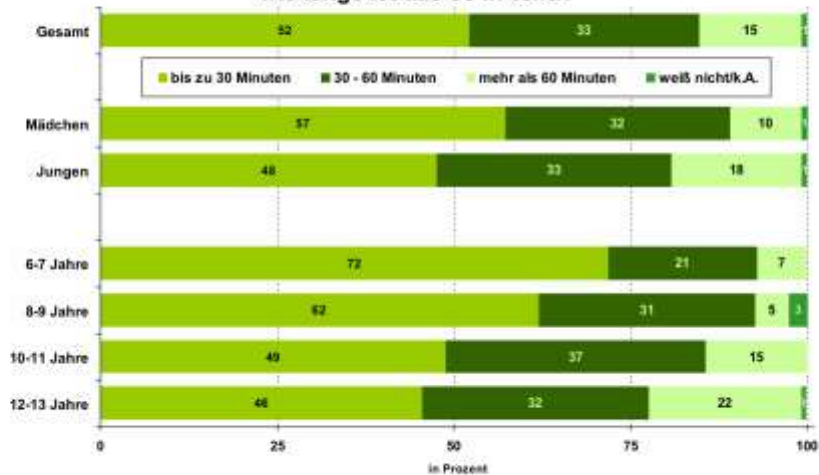


© Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2009
www.mpfs.de



Anhang 3:

Wenn du an einem normalen Tag das Internet nutzt - wie lange ist das so in etwa?



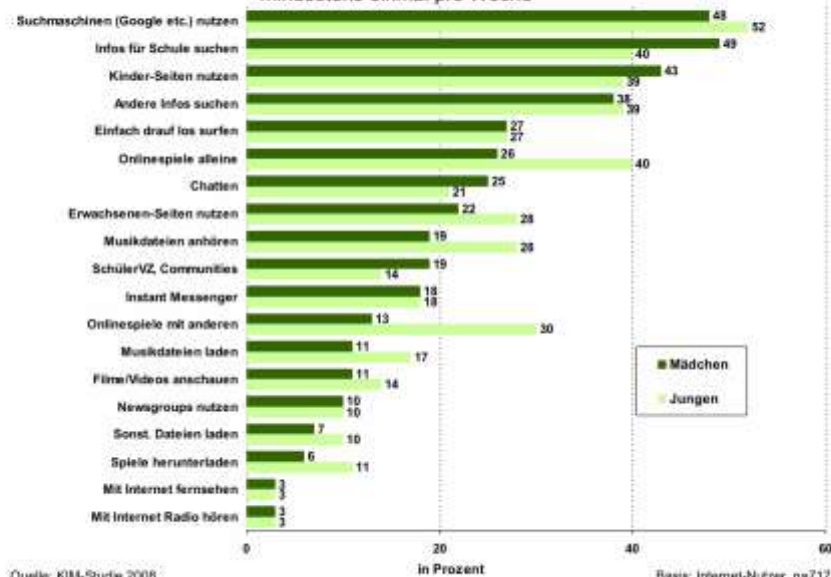
Quelle: KIM-Studie 2008

Basis: Internet-Nutzer, n=717

Anhang

Internet-Tätigkeiten 2008

- mindestens einmal pro Woche -



Quelle: KIM-Studie 2008

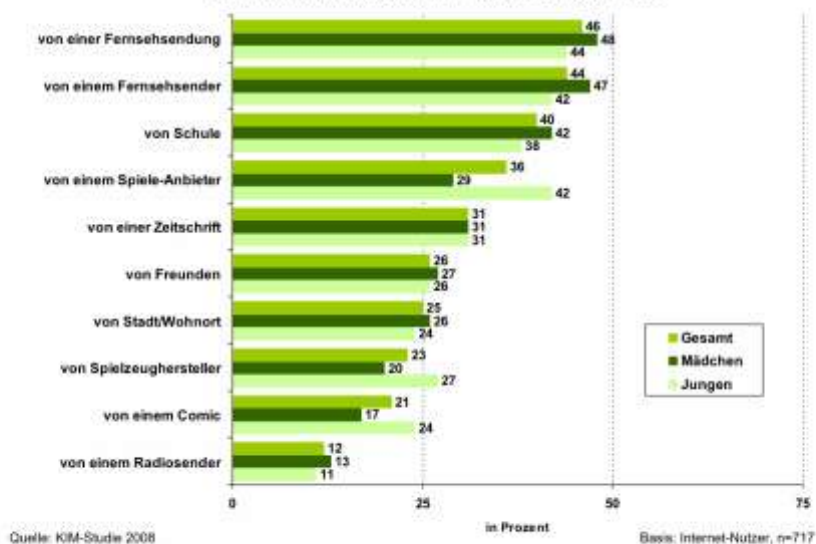
Basis: Internet-Nutzer, n=717

Anhang 5:



© Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2009
www.mpfs.de

Von Kindern besuchte Internetseiten 2008



LITERATURVERZEICHNIS

Bergmann, Wolfgang/ Hüther, Gerald: Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien, **2008**, Weinheim und Basel, Beltz-Verlag

Fromm, R./ Kernbach, B. (2001): Rechtsextremismus im Internet. Die neue Gefahr. München: Olzog Verlag GmbH

Glaser, Stefan/ Pfeiffer, Thomas: Erlebniswelt Rechtsextremismus- Menschenverachtung mit Unterhaltungswert. Hintergründe-Methoden-Praxis der Prävention, **2007**, Schwalbach/Ts., Wochenschau-Verlag

Greenfield, D.: Suchtfalle Internet: Hilfe für Cyberfreaks, Netheads und ihre Partner, **2000**, Düsseldorf, Walter-Verlag

Grüsser, Sabine M./ Thalemann, Ralf: Computerspielsüchtig?- Rat und Hilfe für Eltern, **2006**, Bern, Huber-Verlag

Hahn, A./ Jerusalem, M.: Internetsucht: Jugendliche gefangen im Netz. In: Raithel, J.(Hg.) Risikoverhaltensweisen Jugendlicher, **2001**, Opladen: Leske+Budrich

Innocence in Danger e.V./ Bundesverein zur Prävention von sexuellem Missbrauch an Jungen und Mädchen e.V. (Hg.): Mit einem Klick zum nächsten Kick- Aggression und sexuelle Gewalt im Cyberspace, **2007**, Köln, Mebes&Noack

Katzer, Caterina & Fetchenhauer, D. : Cyber-Bullying: Aggression und sexuelle Viktimisierung in Chatrooms. In M.Gollwitzer, J. Pfetsch, V. Schneider, A. Schultz, T. Steffke & C. Ullrich (Hg.), Gewaltprävention bei Kindern und Jugendlichen. Band 1: Grundlagen zu Aggression und Gewalt in Kindheit und Jugend, **2007**, Göttingen, Hogrefe-Verlag

Kieffer, E.: Immer nur Computer? In: Unterricht Biologie 281 (27. Jg.), **2003**, Seelze, Friedrich-Verlag

Kuntz, H.: Der rote Faden in der Sucht. Neue Ansätze in Theorie und Praxis, **2000**, Weinheim und Basel, Beltz-Verlag

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.), Kinder und Medien. Computer und Internet, **2008**, S.3, S. 38-45
Online: www.mpfs.de/studien/kim/KIM08.pdf

Nieswiolek-Martin, Ellen: Kinder in der Mediengesellschaft: Fernsehen, Computer und Erziehung, **2006**, Holzgerlingen, Hänssler- Verlag

Nieswiolek-Martin, Ellen: Generation Online: Jugendliche und Internet-alles was Erwachsene wissen sollen, **2008**, Holzgerlingen, Hänssler-Verlag

Priebe, B.: Sucht-und Drogenvorbeugung in Elternhaus und Schule, **1994**, Berlin, Quadriga-Verlag

Richard, Reiner/ Krafft-Schöning, Beate: Nur ein Mausklick bis zum Grauen- Jugend und Medien, **2007**, Vistas-Verlag

Richter, S. : Die Nutzung des Internets durch Kinder, **2004**, Frankfurt, Europäischer Verlag der Wissenschaften

Schirmmacher, Thomas: Internetpornografie...und was jeder darüber wissen sollte, **2008**, Holzgerlingen, Hänssler-Verlag

Wörsching, Maike: Leben Online. Die unterschätzte Suchtgefahr des Internets, **2007**, Saarbrücken, VDM Verlag Dr. Müller

Young, K. u.a.: Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millenium, 2000, In: CyberPsychology& Behavior 3(5), S. 475-479

Online: www.netaddiction.com/articles/cyberdisorders.htm

INTERNETQUELLEN:

<http://www.chatten-ohne-risiko.net/index.html>

<http://www.chatgewalt.de/Sexuelle%20Gewalt%20im%20Netz.html>

<http://www.mpfs.de/studien/kim/KIM08.pdf>

<http://www.netaddiction.com/articles/cyberdisorders.htm>

<http://www.jugendschutz.net/rechtsextremismus/index.html>

ERKLÄRUNG ZUR SELBSTÄNDIGEN ANFERTIGUNG DER ARBEIT

Ich erkläre, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe.

Waldheim, 25.01.2010
